



Cap sur l'école inclusive  
en Europe



## Ficha Pedagógica

### Eu e os outros

#### Tronco do módulo/ E

**Contacto / Contact:** Luis Neves

**Entidade Parceira / Établissement :** Associação de Solidariedade Social  
dom Algarve OMNES PRO UNO



#### **Objetivos :**

- Desenvolver as interações pessoais.
- Fomentar o respeito pela diferença.
- Melhorar o nível das emoções, dos impulsos e da sensibilidade relativamente aos sentimentos dos outros.

#### **Princípios e fundamentos teóricos na base da teoria :**

As atividades sugeridas nesta ficha permitem mobilizar e adquirir competências ao nível da empatia e das emoções, contribuindo para a integração de alunos com necessidades educativas especiais (crianças com síndrome de asperger, autismo...) no grupo/turma. Desta forma, pretende-se fomentar a coesão de grupo, na medida em que se vão estabelecendo relações de cumplicidade, de compreensão, de confiança e de respeito entre os intervenientes.

A atividade pedagógica preconizada nesta ficha baseia-se no jogo e na interação social que o jogo promove. *“O jogo é a principal atividade das pessoas, durante a infância (...) Jogando*

*desenvolvemo-nos física e emocionalmente (...). ” (Allué, p.1) As atividades lúdicas como o jogo e as histórias permitem à criança um crescimento saudável. A criatividade é um elemento fundamental que está patente no lúdico e, por conseguinte, na vida das crianças. Tal como as aprendizagens académicas, a criatividade também deve ser trabalhada em contexto de sala de aula. Mas afinal, o que significa criatividade? Segundo Gianni Rodari, “ *A criatividade é sinónimo de pensamento divergente, isto é, de capacidade de romper continuamente os esquemas da experiência. É criativa a mente que trabalha (...) que recusa o codificado.*” (Rodari, p.140)*

Através de atividades lúdicas é possível criar um ambiente acolhedor e dinâmico, em que se responde aos conflitos de forma positiva. Os jogos dramáticos estimulam a imaginação, desenvolvem o intelecto e ajudam a esclarecer as emoções. O aluno poderá compreender melhor o que sente e adquirir um conhecimento mais completo da sociedade

A área das Expressões, nas suas vertentes expressivas corporal e dramática, é uma área privilegiada em que são abordados aspetos relevantes como a autonomia, a participação e a motivação, as relações com o nosso corpo e com os outros, a capacidade de saber escutar, esperar e ouvir, a comunicação através da palavra e do corpo, a criatividade, a imaginação e a relação com o meio/espço. A relação entre a criança e o meio social é fundamental. « *Piaget, no seu livro **A construção do real na criança** chama a atenção para a permuta funcional que se estabelece entre a criança e o meio. A criança não se limita a receber passivamente os estímulos provenientes do meio (como pretende o empirismo), pelo contrário, constrói progressivamente novas estruturas interpretativas desse meio.* » (Abrunhosa e Leitão, p.37)

Em contexto de sala de aula o professor deverá trabalhar as capacidades sociais e emocionais, que podem melhorar a autoestima e autoconfiança e contribuir para a resolução de conflitos interpessoais e obter uma maior consciência social, numa perspetiva de prevenir comportamentos antissociais e combater a indisciplina.

### **Público alvo :**

As dramatizações destinam-se a alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico, em contexto de sala de aula.

### **Material :**

- Cadeiras, cordas, arcos, vendas e vestuário (chapéus, lenços, óculos de sol...).

A atividade deverá ter lugar numa sala de aula bastante ampla ou num ginásio de forma a permitir

uma fácil movimentação dos alunos.

### **Bibliografia :**

Abrunhosa, Maria Antónia e Leitão, Miguel, Introdução à psicologia, Edições ASA, (3.<sup>a</sup> edição), volume 2, 1980

Allué, Josep M., Jogos para crianças, Marina Editores, Lda, 1999

Beja, Francisco ; Topa, José Manuel ; Madureira, Cristina, Jogos e Projetos de Expressão Dramática, Porto Editora, 2001

Goleman, Daniel, Inteligência Emocional, Idea y creación editorial, sl, 2006

Rodari, Gianni, Gramática da Fantasia, Brasil, Summus Editorial Ltda, 1982

### **Webgrafia / Webgraphie:**

Teatro 3 em pipa- Grupo de Teatro para a Infância:

[www.teatro3empipa.com](http://www.teatro3empipa.com) Acesso em 12/04/2018 e 19/04/2018

---

### **Apresentação da metodologia /Présentation de la méthodologie :**

#### **Apresentação da metodologia (Descrição da atividade)**

A atividade proposta engloba um conjunto de situações dramáticas cuja sequência pode ser alterada, tendo em conta a faixa etária, as necessidades e as capacidades do grupo. O professor surge como um elemento chave, motiva os alunos para a realização dos jogos e orienta o desenrolar das atividades das diferentes partes, dando espaço ao processo de criação artística.

#### **1.<sup>a</sup> parte: Aquecimento (cerca de 10 minutos)**

« Apanhar um fruto da árvore e cair no chão » Escolher uma árvore de fruto. Esticar-se e tentar apanhar um fruto no topo da árvore, sentir a distância e alongamento entre a ponta dos pés e a ponta das mãos. Faz três tentativas; nas duas primeiras desequilibra-se e cai; à terceira consegue, deita-se no chão e finge que come.

« Como água que corre » Ao som de uma música suave, fazer movimentos livres como se estivessem dentro de água. E se fossem uma alga, se fossem um golfinho, uma folha...

## **2.ª parte:** Quebra-gelo (cerca de 15 minutos)

« Reunião » Todos os intervenientes ocupam o espaço ao som de uma música. A certa altura, o professor para a música e diz para os elementos com uma peça de roupa de uma determinada cor se reunirem em grupo, tocando-se com uma parte do corpo, durante 10 segundos. No final, ficam em estátua. Repetir a atividade com a cor do cabelo, o penteado...

« A dança das cadeiras » Organiza-se um roda de cadeiras, no meio da sala, dispostas com as costas voltadas umas para as outras, sendo o número destas igual ao número de participantes menos um. O jogo consiste em andar à volta das cadeiras, numa roda ao som de uma música, devendo todos, quando a música para, procurar uma cadeira livre para se sentarem. O aluno que ficar de pé sai do jogo, levando consigo uma cadeira. O jogo continua até que dois alunos disputem uma cadeira.

## **3.ª parte:** Ver/ouvir/confiar (cerca de 10 minutos)

« Pé leve » Com os alunos deitados no chão, de olhos fechados, o professor caminha silenciosamente por entre eles e escolhe um tocando-lhe na testa. O aluno escolhido abre os olhos, levanta-se e desloca-se silenciosamente, acordando, do mesmo modo, outro aluno, e assim sucessivamente, até ficar apenas um aluno deitado no chão. Forma-se, então, um círculo em torno do último dorminhoco, e todos de uma vez gritam o nome dele.

« Espelhos » Os alunos formam pares, colocando-se frente a frente. Um executa movimentos, tentando o seu parceiro refleti-los, como se de um espelho se tratasse. Ao fim de algum tempo, os pares trocam as funções.»

## **4.ª parte :** Improvisações/Dramatizações (cerca de 15 minutos)

a) O João e o Henrique são amigos e encontraram-se em casa do João a ver televisão. O Henrique tem uns óculos novos e o João pergunta-lhe se os pode experimentar. O Henrique aceita com alguma relutância, pois não gosta que outras pessoas ponham os seus óculos, especialmente porque se trata de um par novinho em folha. O João põe os óculos e começa a brincar pela sala com eles. Sem querer, deixa-os cair e parte-os...

O Henrique fica aflito porque não vê nada, furioso com o desleixo do João e horrorizado perante o

raspanete da mãe...

Solicitar aos vários grupos de alunos a dramatização da parte inicial e imaginar um final para a história. Como vão os meninos solucionar o problema/conflito ?

b) Duas amigas ficaram sozinhas em casa de uma delas. Os pais foram jantar fora e disseram-lhes para se deitarem cedo. Depois de verem televisão, as duas amigas vão para a cama. Conversam durante algum tempo e uma delas adormece. A outra tenta dormir, mas ao fim de algum tempo começa a ouvir barulhos no andar de baixo... O que será?

Como irá a menina enfrentar o medo? Imaginar um final para a história e fazer em grupo a dramatização da mesma.

**5.ª parte :** Retorno à calma (cerca de 5 minutos)

Todos os participantes deitam-se no chão, de olhos fechados, ouvem uma música suave e imaginam que nadam no mar, que flutuam na água, que tentam apanhar um peixe ou uma alga... Os movimentos devem ser lentos e fluidos, ao ritmo da música.

No final desta última parte, após o relaxamento, haverá uma conversa entre todos os participantes de modo a que cada um possa exprimir a sua opinião sobre os jogos dramáticos. Poderão dizer que atividades preferiram, o que sentiram na interação com os colegas, o que sentem após a sessão...

*Jogos e Pojetos de Expressão Dramática e  
Guião de Expressão Dramática do grupo de  
Teatro para a Infância «Teatro 3 em Pipa»*

### **Competências Visadas :**

- Comunicação na língua materna.
- Competências linguísticas.
- Sensibilidade e expressão cultural e artística..
- Competências sociais e cívicas.

### **Avaliação :**

A avaliação da atividade deverá contemplar a dinâmica das situações dramáticas criadas, ao longo do desenvolvimento dos jogos propostos. O professor terá de refletir sobre os resultados práticos obtidos e analisar a evolução das respostas dos alunos em termos individuais e coletivos.